The Commission

STEINA ET WOODY VASULKA

ZÉRO UN

par Jean-Paul Fargier

En septembre 83, à San Sebastian, les Vasulka montraient, pour la première fois en Europe,* The Commission, *et en mars 84, à Montbéliard,* The West. *Comme rien d'aussi beau n'a encore, depuis trois ans, été produit en vidéo, voici l'occasion de re-marquer à quelle hauteur se situe désormais la barre dans la création vidéo.

Stupéfiant bond en avant !

Après dix ans de recherches fondamentales, les Vasulka viennent de nous donner, coup sur coup, deux œuvres, d'une quarantaine de minutes chacune, qu'on ne peut qualifier que de magistrales : *The Commission* et *The West*. La première est un « opéra vidéo » consacré à quelques épisodes de la vie de Paganini et de Berlioz. Et c'est Woody qui la signe. La seconde, signée Steina, est une « installation » à deux sources pour plus de deux moniteurs (trois à Montbéliard, douze à Beaubourg, quatre à Locarno).

Une œuvre à tendance narrative ; une œuvre résolument contemplative : deux coups de maître. Deux coups d'essai ? Oui. D'une certaine manière, ce sont deux *première œuvre*. Jamais auparavant les Vasulka, ensemble ou séparément, n'avaient produit quelque chose de comparable. Quelque chose de ce niveau. Et pourtant ce qu'ils produisaient auparavant les classaient depuis longtemps parmi les quatre ou cinq noms les plus importants de la Création Vidéo. Entre ce qu'ils faisaient et ce qu'ils viennent de faire, contre toute apparence, la continuité n'est pas évidente, ne va pas de soi. Le passage d'une pratique à l'autre ne peut se faire que par un saut. Dans le vide, bien sûr. Malgré tous les acquis de leurs recherches, derrière lesquels les Vasulka d'ailleurs ont tendance à se retrancher, déniant un peu l'originalité de leur nouvelle démarche, il s'agit bien d'un nouveau départ, le compteur une nouvelle fois *à zéro* (littéralement, puisque, nous allons bientôt le voir, l'un des buts de l'opération est de redéfinir le rôle de celui-ci). A la limite, il n'y a pas de commune mesure entre ces deux pratiques : poursuivre avec succès une recherche radicale sur les éléments de base de l'image électronique et réussir une véritable œuvre, une œuvre pleine et entière, qui ne se justifie plus par la pertinence des exemples qu'elle donne de tel ou tel effet spécial mais par sa cohérence interne et par sa portée universelle. On ne saurait donc expliquer la réussite éclatante de *The West* et de *The Commission* par leur simple continuité avec les recherches antérieures des Vasulka. Il faut d'abord déterminer comment s'est produit le saut.

Comment saute-t-on du stade des recherches fondamentales à celui de la production d'une œuvre ? Par l'élection d'un *sujet*. Élire un sujet, oui, mais pas n'importe lequel. Un bon sujet. Qu'est-ce qui caractérise une « bon sujet » en pareil cas, qui est le cas d'une œuvre magistrale qui ne cesse pas pour autant d'être expérimentale ? Deux exigences : d'abord sa singularité, son énergie interne, sa force propre en dehors de toute considération de traitement ; ensuite, les possibilités qu'il offre d'investir dans son traitement certaines applications des recherches fondamentales précédemment effectuées.

LA FORCE DU SUJET

Dire que l'élection d'un sujet est primordiale dans le mouvement qui conduit des recherches fondamentales à la création d'œuvres particulières, c'est affirmer que ce qu'il y a *devant la caméra* n'est absolument pas indifférent à la réussite de l'œuvre, ce qui n'est pas le cas, au contraire, de la production d'images expérimentales liées à la démonstration d'effets de machine. Ou d'éléments de langage. Comme on le voit très bien dans les séquences ou sketches proposés pendant dix ans par les Vasulka (*Home*,

1973 ; *Vocabulary*, 1973 ; *Heraldic View*, 1974 ; *Explanation*, 1974 ; *Riminiscence*, 1974 ; *C-Trend*, 1974 ; *The Matter*, 1974 ; *Artefacts*, 1980 ; *Summer Salt*, 1980), à ce stade-là tout est bon, n'importe quoi : une main, un pied, une pomme, un pain, un arbre, un visage, une voiture, des poussins, etc. Tout ce qui se trouve ou passe à proximité fait l'affaire. Il n'y a pas à choisir. Ou presque pas : certains objets qui bougent tout de même se montrent plus appropriés que d'autres à certaines démonstrations. Mais le choix reste quasiment illimité et sans risque. Élire un sujet au contraire c'est prendre des risques (de se tromper de sujet : il faut qu'il soit bon) et c'est tracer des séparations, des limites (un sujet c'est toujours ça *et pas autre chose*, ça commence et ça finit à un certain point).

Un sujet c'est toujours un ensemble de choses (corps, lieux, objets, situations, événements) qui sont devant la caméra et qui ont des raisons exclusives d'y être. Exclusives d'autres choses qui n'y sont pas. L'une de ces raisons est certainement ce qu'on pourrait appeler leur poids spécifique de beauté, leur *charge* esthétique et dramatique. Le « bon sujet » c'est donc irréversiblement quelque chose qui, même mal éclairé, mal cadré, pourrait nous toucher, nous paraître tout de même beau, nous émouvoir encore. Par le seul rayonnement de sa force interne. Il est important de le réaffirmer surtout quand il s'agit de vidéo, art dans lequel le devenir-image tend à se présenter coupé de tout réel. Élire un sujet c'est donc aussi restaurer un lien — perdu, effacé, dénié — avec le réel.

Ces ciels du Nouveau-Mexique, ces terres arides, ces murailles sèches et cette allée de radio-télescopes avec leurs paraboles géantes tournées vers le ciel : voilà, pourrait-on dire, pour commencer, les quatre points cardinaux qui délimitent le sujet d'une œuvre dont le titre justement coïncide avec le nom d'un point cardinal : *l'ouest*. Mais d'emblée le sujet se dédouble : l'Ouest ce n'est pas seulement un point de repère géographique, c'est aussi une région des États-Unis. Où effectivement les images qui peuplent les écrans de l'installation ainsi nommée ont été tournées (dans tous les sens du terme puisque, on le soulignera bientôt, la rotation est ici la figure de base). Ce va et vient entre le particulier (l'Ouest comme région) et le général (l'Ouest comme point de repère) est aussi constitutif du sujet de l'installation de Steina Vasulka que les mouvements concrets ou abstraits, réels ou spéculatifs, qui se mettent à relier — physiquement et significativement — ces quatres choses cardinales offertes à la caméra, élues par elle. Car un sujet, ce n'est pas seulement les choses visibles mais aussi les relations, bien souvent invisibles, qui les font tenir ensemble. Le sujet de *The West* vibre donc également de tous les va et vient possibles entre ces quatre pôles : naturels (le ciel, la terre), artificiels (des murs, des instruments de mesure cosmique). A tous ces va et vient, hors desquels ces quatre éléments n'existent pas, du moins comme sujet, seul le traitement adopté, qui instaure formellement tel ou tel type de parcours peut conférer un sens. Avouons qu'ils nous touchent déjà par leur simple force intrinsèque : subtilités fluides des ciels, impénétrabilité des sols fuyants, inaccessibilité flexible des barrières de pierre, élégance vaporeuse des coupoles d'acier où l'azur fléchit devant l'éther, l'infini devant le zéro. Mais là, on est déjà du côté de l'interprétation. On y a toujours été. Car tout ceci bien sûr n'est dissocié que pour l'analyse.



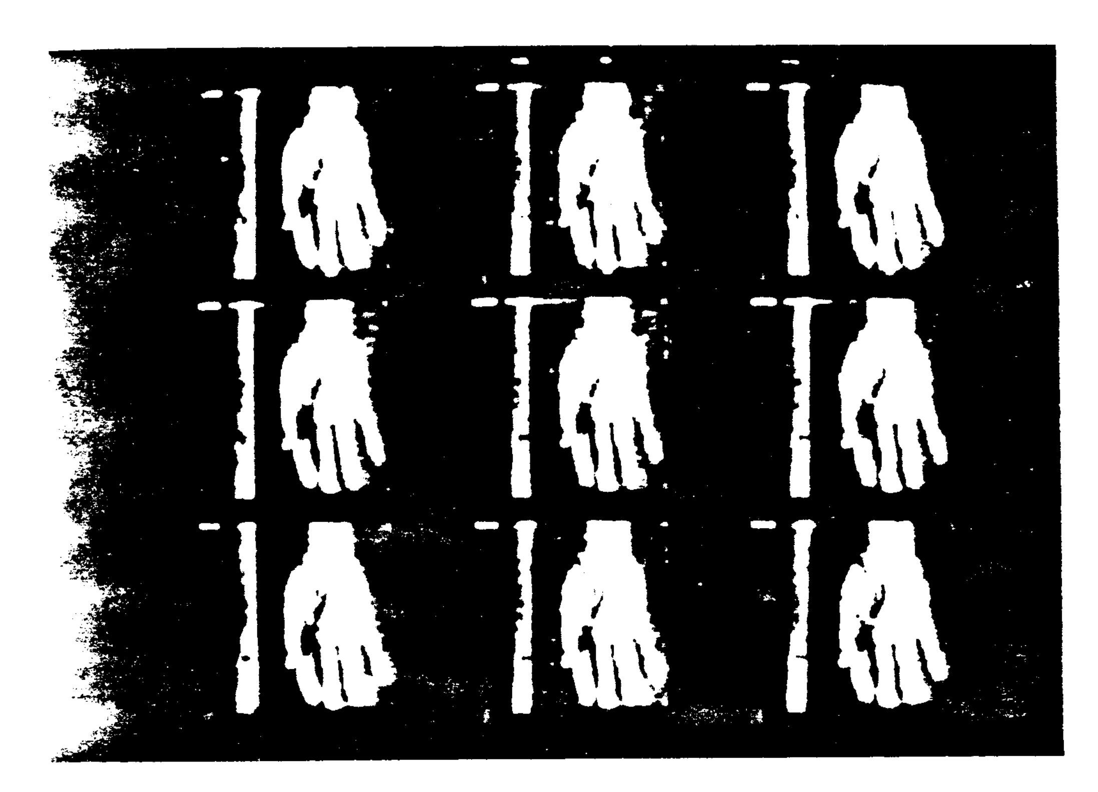


LA FORCE DU DESTIN

Quel est le sujet de *The Commission ?* C'est le cadavre de Paganini. Ou plutôt son *devenir cadavre*. On le voit devenir cadavre, marcher vers la mort, décliner. Les quelques épisodes que Woody Vasulka évoque, de la vie du grand virtuose, se nouent autour de sa décrépitude : perte de sa voix, perte de son art (enkylosé, il n'arrive plus à jouer du violon), perte d'argent (au Casino), perte de sa dignité (dans l'épisode avec Berlioz, il n'est qu'un intermédiaire ; la commande qu'il lui adresse est télé-commandée). Mort, il est moqué par l'homme des pompes funèbres. On spécule sur son cadavre, on l'enterre, on le déterre, on le trimballe. Et pour finir, un usurpateur, vêtu comme lui, « bon violoniste et extraordinaire copie de Paganini » se fait applaudir comme un « second Paganini ».

Dès la scène d'ouverture, l'opéra (oratorio serait plus juste) nous confronte avec le visage cadavérique de Paganini bouche ouverte. Plus tard, pendant la scène de la morgue, la fermeture de cette bouche béante constituera un des sommets d'une dramaturgie parfaitement maîtrisée, fondée sur les éléments forts, qu'on aurait même tendance à qualifier d'éternels : mort, relation père/fils, exaltation du génie, persécution, chute, castration...

Paganini est synonyme de virtuosité technique. Le sujet de *The Commission* ce n'est

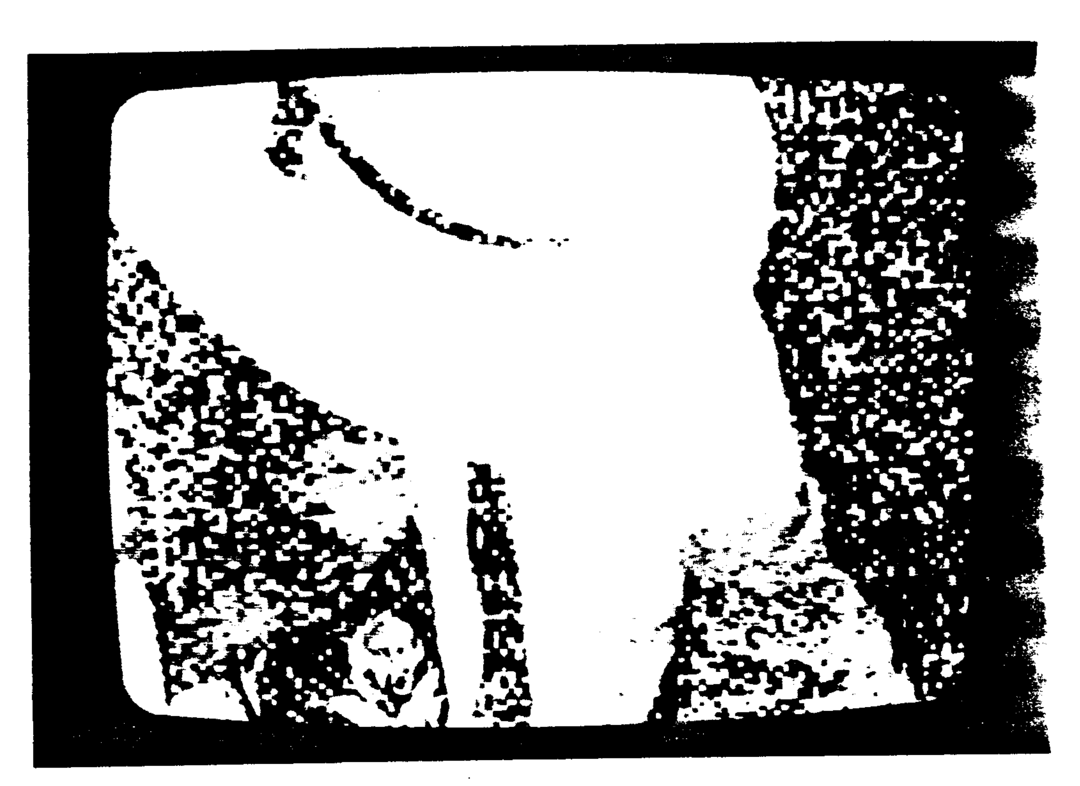


The Commission

pas seulement le cadavre de Paganini, c'est la relation de la virtuosité au corps. L'épisode de la commande télé-guidée par *Le Journal des Débats* que Paganini adresse à Berlioz, alors qu'il avait refusé une symphonie que celui-ci avait composée pour lui, prétextant que les solos de violon n'étaient pas assez difficiles, tend sans doute à démontrer que le virtuose est un jouet. De son coprs comme du reste. Ceci dit non pour indiquer un sens mais pour affiner le sujet. Car de sens il ne peut y en avoir hors du traitement que subit le sujet. Qu'appelle le sujet ou que justifie le sujet.

Bien que ce visage, bouche ouverte, de cadavre, nous touche d'abord par sa seule force intrinsèque, comment faire abstraction, sinon pour les besoins de l'analyse, de ce mouvement de va et vient de l'infiniment petit à l'infiniment grand et de l'unique au multiple dans lequel il est pris et nous est présenté ? Comment négliger que ce visage mortuaire, en perpétuel mouvement, est *digitalisé* : chaque point qui le compose étant métamorphosé en petit carré, qui transforme l'apparition en poudroiement ? Du sens fuse dans cette simple transformation numérique : une sorte de vitalisme de base (qu'une publicité pour des vitamines a su récemment exploiter avec le slogan : « reconstituez-vous » aposé sur un visage digitalisé). Chez les Vasulka, la digitalisation n'est pas statique : combinée avec un zoom électronique (qui permet de grossir un seul point jusqu'à ce qu'il occupe la surface de l'écran et même la déborde), la multiplication numérique du visage mort est enrôlée dans un incessant mouvement entre les deux infinis : aucun point, jamais, à aucun moment, n'occupe une valeur constante, définitive. L'instabilité est totale, la fluctuation permanente. Il n'y a plus de bonne distance, mais toutes les distances. Plus de cadre, mais tous les cadres. Les *zéro* et les *un* qui définissent numériquement chacun des points de cette représentation de la mort échangent à toute vitesse leurs positions respectives, pris dans un tourniquet de définition infinie, dans une spirale de démarquage illimité. Si bien qu'on peut dire qu'il y a *toujours* sur l'écran *deux images* : l'image virtuellement entière et un des états partiels et transitifs que sa mobilité constante nous présente.

Toutes les autres scènes seront soumises à des procédés de *dédoublement simultané*. Effet de dédoublement obtenu par l'alternance rapide de deux images qui persistent sur la rétine. Quand on tente de faire un arrêt sur image, on n'en voit plus qu'une. Effet de parasitage et non de mixage : tout se passe comme si ces deux images échangeaient tour à tour, l'une par rapport à l'autre, le rôle de *signal* et le rôle de *bruit*. Ou celui de *réel* et celui de *représentation* : l'une de l'autre en direct tour à tour. Effet de direct qui d'être pris dans un tel battement produit comme un *écorché du temps*. Impression que donnait déjà — et peut-être encore plus vivement — cet *Exquisite Corpse* d'Ernest Gusella, dont la vision, de l'aveu même de Woody Vasulka, fut l'un des déclencheurs de son passage à la fiction ; et de fait, on doit dire, que Gusella a poussé très loin, avec des moyens pourtant rudimentaires, le glissement entre écorché anato-



The Commission

mique et écorché électronique perpétré par l'alternance ultra-rapide entre deux caméras filmant dans le même axe un gros plan et un plan général d'un même corps. S'avalant mutuellement.

C'est la même démarche, avec des moyens plus sophistiqués, que Vasulka emprunte tout au long de *The Commission*. La deuxième scène montre Paganini chuchotant à l'oreille de son fils des mots que celui-ci répète à haute-voix (les voix, on y reviendra, sont transformées par un vocoder). Cette image se trouve enchassée dans une série d'autres (un paysage, de la neige digitalisée) qui ne cessent de glisser les unes sur les autres, de se recouvrir, de se chevaucher, chacune étant prise dans des mouvements de zoom électronique qui les font apparaître *par le centre* (grossissant à partir du point central) et disparaître *par les bords d'une autre* venant à sa rencontre. Une de ces images/parasites (signal/bruit) est celle du cadavre de Paganini, nu, le sexe voilé par un linge, qui rappelle le mouchoir derrière lequel Paganini cache sa voix malade. Le sexe et la voix : encore deux pôles qui échangent leur rôle par le jeu des glissements et des alternances.

Bob Ashley en Berlioz



Dans la séquence suivante, intitulée *Berlioz*, on voit Bob Ashley, en costume et chapeau d'été, déambuler péniblement dans un paysage accidenté, tout en déclamant doucement des mots qu'il répète après qu'une voix off de femme les ait d'abord prononcés. Chaque fois qu'il a terminé une phrase il donne à la voix le signal de continuer, en levant un verre qu'il tient à la main. Entre chaque phrase, comme un refrain, un vrombrissement générant une image digitalisée vient ronger le paysage où progresse Ashley. Ce sont souvent des ciels incrustés de neige numérique. Là encore, deux images faussement simultanées comme un écho aux deux voix réellement redondantes. *Dehors et dedans* échangeant tour à tour leurs rôles.

Dans la scène de la *commande*, figurée par une enveloppe transmise de l'un à l'autre, les deux caméras et les deux acteurs sont placés de telle façon que l'on ne sait plus très bien d'abord qui donne la lettre à qui, *où se trouve le haut, où se trouve le bas*. C'est l'alternance de deux contre-plongées symétriques, les acteurs étant placés sur un plateau tournant, qui produit cette dissolution des repères.

Dans une autre scène, Paganini joue du violon. Et les mouvements de l'archet dessinent des traces givrées autant qu'ils produisent des notes. Le givre fond au fur que les mesures retenues par un écho s'évanouissent. Ici c'est le temps et l'espace, le sonore et le visuel qui échangent leurs rôles. Le passé et le présent aussi.

Dans la scène de Berlioz jouant de l'harmonica, l'échange, l'alternance rapide, se produit entre noir et blanc et couleur. Produisant l'impression d'une *neige en couleur*.

Enfin, dans la scène de la morgue, avec l'effet de déflection verticale (par le Scan Processor Rutt/Etra) on assiste à une sorte de lévitation du cadavre. Comme si l'on voyait tout à coup l'âme à travers le corps. Dépouille, enveloppe charnelle : les méta-



The Commission

phores soudain deviennent palpables. Et bien sûr la fluctuation de la déflection (qui amplifie les moindres mouvements) donne l'impression que l'âme et le corps ne cessent d'échanger leur rôle. Le cadavre de l'âme bouge encore. Ou bien : l'âme du cadavre respire toujours.

Le cadavre, c'est zéro ou c'est un ? Et l'âme, un ou zéro ? Et le temps ? Et l'espace ? Et le dehors ? Et le dedans ? Et le haut ? Et le bas ? Et le sexe ? Et la voix ? Et le virtuose ? Et le compositeur ? Zéro ? Un ? Si le cadavre c'est zéro, c'est au sens où l'informatique l'entend. Au sens où il n'y a pas de zéro sans un, pas de un sans zéro. Seule réalité immuable : ce *ciment binaire*. Tout le reste est mouvement. Même les positions fixes sont le produit d'une agitation, mais tellement rapide qu'elle ne nous apparaît pas. Tout bouge mais en même temps. Aucun point n'est stable. Les points cardinaux pas plus que les autres.

LA FORCE DE L'OUEST

On est toujours à l'Ouest d'un autre point. En choisissant comme sujet un espace bien délimité mais en le traitant de façon à faire éclater, par un déplacement incessant, ses points cardinaux, Steina Vasulka met en scène la relativité de tous repères et mesures. Ou ce qu'il faut appeler avec Paul Virilio : la crise de la notion de limites.

Dispositif à deux images simultanées distribuées sur plusieurs moniteurs, *The West* c'est d'abord un mouvement constant, un glissement ininterrompu, une rotation permanente. Les deux images glissent d'un récepteur à l'autre, dans un premier temps. Puis, dans un deuxième, glissent les unes par dessus les autres, les unes dans les autres, commençant les unes au milieu des autres. N'ayant d'autres limites que les bords toujours mobiles d'une autre, de deux autres. Car elles sont trois au moins à se courir après dans cette dérive infinie. Plus de cadre, tout coule, on est aspiré, emporté par ce flux cosmique, une particule parmi des milliards de milliards d'autres. Et puis soudain les radiotélescopes entrent dans la valse, avec leurs immenses coupoles paraboliques qui pivotent déjà au rythme du grand mouvement général. Au hasard d'un reflet ou d'une incrustation (difficile de dire si ce qu'on voit est un effet de direct ou de studio, mais je pencherais pour le direct, pour la bonne lumière patiemment attendue, il y a du Straub-Huillet chez les Vasulka ; on ne triche pas avec la prise ; s'il faut manipuler c'est dès le départ), donc à la faveur d'un reflet, un pan de ce cosmos s'inscrit dans la coupole d'un radio-télescope : complètement déformé et toujours aussi fugitif, glissant, inarrêtable. Répétant de façon concave l'impossible et fluide capture qui quelques minutes plus tôt se déroulait de façon convexe sur la sphère-miroir, (la *machine vision* favorite de Steina) offerte au champ de la caméra.

Ernest Gusella en Paganini



Au rythme des fréquences sonores orchestrées par Woody qui signe la bande-son. Une bande-son très « musique des sphères ». Il y a des cadences qui vous donnent très vite envie de marcher au pas il y en a d'autres (et celles de *The West* en sont) qui vous propulsent tout de suite à dix milles mètres du sol... Dans une capsule spatiale.

Quand Steina dit qu'elle cherche à sortir de la vision humaine, c'est en fait la vision d'un être lié à la verticalité par la pesanteur qu'il faut entendre. Humaine ou pas, ce qu'elle vise à produire c'est une vision en état d'apesanteur libérée des contraintes du haut et du bas, du loin et du près, du devant et de l'arrière, et extrêmement rapide dans ses changements d'axes, toujours en mouvement, flottante. La vision d'un radio-télescope qui ne cesse jamais de tourner et qui n'atteint ce qu'il sonde que sous la forme de points approximatifs. Dont on ne pourra calculer les distances qui les séparent les uns des autres que dans l'absolu de la Relativité. En tenant compte de la vitesse et de l'énergie de chacun. *The West* est certainement la première œuvre vidéo qui donne autant l'impression concrète d'être immergée elle-même — et de vous plonger — dans les grands courants de la Matière telle que la Physique moderne les décrit. Avec *The West* et avec *The Commission* Steina et Woody Vasulka passent du zéro comme moyen au zéro comme sujet. Tel est le sens de leur saut, depuis le vide de fiction, dans la fiction du vide.

LA FORCE DU ZÉRO

Pendant des années, les Vasulka ont sondé la matière du son et de l'image électronique. Ils ont mis au point des effets techniques, ils ont isolé des éléments de base, ils ont expérimenté des combinatoires fondamentales. Leurs deux créations magistrales, *The West* et *The Commission*, permettent maintenant de commencer à comprendre ce qui se cherchait d'essentiel dans toutes ces expériences. Enrôlés dans un jeu de métaphores, les effets se mettent à parler.

Ne jamais perdre de vue l'infinie mobilité de l'électron : telle est l'obsession de base qui anime, et les recherches et les créations. Et les essais et les fictions. D'où ces quelques principes constamment opératoires :

1) Aucune image, auncun son, ne doivent rester *intacts*. Les images — en l'absence des choses — sont là pour être manipulées. Il n'y a d'ailleurs pas d'image qui tienne hors des manipulations.

2) Les images ne sont pas des cadres mais des *ondes*. Elles sont faites pour défiler, filer, s'effilocher, s'évaporer, s'évanouir et revenir, se répéter indéfiniment. Il n'y a pas une image isolable, mais un flux, un continuum, une vague déferlante composée d'une multitude de « même » et de « presque même » inséparablement imbriqués.

3) Les ondes de la matière dont sont faites les images se composent de particules en perpétuels mouvements. Tout ce qui peut capter, évoquer, induire, métaphoriser cette agitation est bon à prendre : scintillement, clignotement, palpitation, soulèvement du plat en volume, de la ligne en courbe, du lisse en fronces.

4) L'espace est courbe, les représentations doivent l'être aussi. On recherchera avec prédilection tout ce qui peut approcher une vision totale, à 360°.

5) Quand on passe de l'analogique au digital, il n'y a plus que des zéro et des un. Tout peut être représenté à partir de rapports binaires ? Et ne peut l'être qu'ainsi. Toutes nos fictions, nos émotions, nos pensées, nos fonctions passent désormais par ce chiffre double. La liberté ? Le plaisir ? L'invention ? Des mouvements internes à cette dualité. La vie ? La mort ? Un tourbillon de zéro, de un. Rien de plus. Rien de moins.

Finalement, la recherche des Vasulka est une entreprise méta-physique. *The West* et *The Commission* contribuent à redéfinir la notion d'être. Il en est d'ailleurs souvent ainsi avec les grandes œuvres de l'Art Vidéo : leur portée est d'abord ontologique. Tout se passe comme si la vidéo ne pouvait réussir son coup qu'en se penchant sur elle-même et nous dire d'abord de quoi elle est faite. Avec les Vasulka, elle franchit un pas de plus, et découvre en elle-même sur quoi se régule l'univers : la vitesse de la vitesse, l'infinie mobilité de la mobilité. ■

J.-P. F.

Sur les Vasulka : « Steina et Woody Vasulka, vidéastes », un livre plein de photos et d'excellentes analyses de Claudine Eizykman, Guy Fihman et Dominique Willoughby, aux éditions Ciné-MBXA-Cénidoc, 18, rue Montmartre, 75001 Paris.